**Rendu séance n°6**

Aujourd’hui, nous avons complètement fini de coder le jeu puis nous avons essayé de régler le problème du tactile de l’écran (il faut appuyer super fort pour récupérer l’endroit où l’on touche).

Nous avons tout d’abord changé notre programme en programmant à la « main » et sans utiliser de bibliothèque.

void setup() {

  // put your setup code here, to run once:

Serial.begin(9600);

pinMode(17, INPUT);

pinMode(16, INPUT);

pinMode(14, OUTPUT);

pinMode(15, OUTPUT);

digitalWrite(14, HIGH);

digitalWrite(15, LOW);

}

void loop() {

  Serial.println(analogRead(2));

Avec cela le tactile est beaucoup plus sensible, nous avons alors récupéré les nouvelles cordonnées qui ont complètement changé.

Avec ce changement nous avons rencontré plusieurs problèmes dans notre programme principal. Nous avons alors passé la séance à essayer de réécrire le programme sans les bibliothèque.

Ce qui n’a pas été concluant pour le moment.